КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ　　РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП.　　ТЕРРИТ.

КОНТРОЛЬ　СЛАБЫЙ　СИЛЬНЫЙ　РАНГ

ТЕРРИТОРИЯ	ЛИЧНЫЙ ПОРТНОЙ +d6 на расклад («переговоры»)	ВСЕГДА В ДОЛЕ +2 монеты за дело («поддержать связь», «показать силу»)	ДОЗОРНЫЕ +d6 на охоту и разведку на своей территории	ОСВЕДОМИТЕЛИ +d6 на сбор информации перед делом
ТЕРРИТОРИЯ	ТЕРРИТОРИЯ	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	РОСКОШНАЯ ГОСТИНАЯ +d6 на общение/ манипул-е здесь
СБЫТ ЗА ГРАНИЦУ (Аналогично «Притону»)	ПРИТОН (Проверка ранга) − подозрения = монеты в передышке	ЗАПАСЫ НА СКЛАДЕ +2 монеты за дело («продажа», «поставки»)	ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ −2 пункта подозрения после дела	ЛЕГЕНДА +d6 на расклад («обман» или «переговоры»)

МОНЕТЫ　　СОКРОВИЩ.

Шаг в развитии команды увеличивает содержимое заначки каждого персонажа игрока на ранг+2 монет.

ПОДОЗРЕНИЯ　　РОЗЫСК

БАРЫГИ

ПРОДАВЦЫ ЗАПРЕТНОГО И ОПАСНОГО

ТАЛАНТЫ

- ○ **Красноречие.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **манипулирования**, **общения** или **приказа**.
- ○ **Высшее общество.** Каждый раз во время передышки вы получаете −1 к уровню **подозрений**. При **сборе информации** об элите города бросайте +d6.
- ○ **Знак качества.** Качество товара равно вашему **рангу+2**. Когда вы сталкиваетесь с другой командой или организацией, ведущий сообщает вам,кто в ней подсел на ваш товар.
- ○ **На крючке.** Члены ваших шаек употребляют ваш товар. Добавьте им всем недостаток (*необязательный*, *распущенный* или *свирепый*), зато они получают **+1 уровень качества** (до максимума 4).
- ○ **Покровитель.** Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите половину от обычной стоимости в **монетах**.
- ○ **Призрачный рынок.** Вы нашли способ изменить свой товар так, чтобы он заинтересовал призраков и демонов.
- ○ **Соглашения.** До трёх ваших союзников (**отношения +3**) считаются для вас **территорией**.
- ○○ **Необычный.** Выберите талант из другого источника.

ОПЫТ КОМАНДЫ

В конце встречи отметьте за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Успешно торговали партией товара или обзавелись новой территорией.*
- *Боролись с проблемами выше своего уровня.*
- *Поддерживали реноме или создали новое.*
- *Выражали цели, интересы, внутренние конфликты или суть команды.*

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Ролан Уотт, *судья*
- ▷ Лароз, *синий мундир*
- ▷ Лидра, *посредник*
- ▷ Хоксли, *контрабандист*
- ▷ Аня, *золотая молодёжь*
- ▷ Марло, *главарь банды*

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ☐ Экипировка барыг (*1 спрят. предмет не учитывается в нагрузке*)
- ☐ Знакомые в Крючьях (*ранг в тюрьме на 1 выше*)
- ☐ Элитные громилы
- ☐ Элитные мошенники
- ☐☐☐ Закалённые (*+ячейка травмы*)

Торговые зоны .

ДЕМОНСТРАЦИЯ СИЛЫ — ПРОДАЖА — ПОДДЕРЖАНИЕ СВЯЗЕЙ — ПОСТАВКИ

ПОДРУЧНЫЙ　шайка ○　спец ○
ОСЛАБЛЕН　БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН　ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ　шайка ○　спец ○
ОСЛАБЛЕН　БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН　ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ　шайка ○　спец ○
ОСЛАБЛЕН　БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН　ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ　шайка ○　спец ○
ОСЛАБЛЕН　БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН　ЗАЩИТА

ЛОГОВО

- ☐ Жильё
- ■☐ Защищённое
- ☐☐ Каретник
- ☐ Мастерская
- ☐☐ Лодка
- ☐☐ Сокровищница
- ☐ Тайное

КАЧЕСТВО

- ☐ Документы
- ☐ Инструменты
- ☐ Оружие
- ☐ Приспособления
- ☐ Снаряжение
- ☐ Средства

ТРЕНИРОВКА

- ■ Воля
- ☐ Удаль
- ☐ Чутьё
- ☐ Таланты

Вершины мастерства: ☐☐☐☐

ПОДРУЧНЫЕ

2 пункта опыта

- ◆ +подручный
- ◆ +тип